COUNTER STRIKE™

CONDITION ZERO™

O jogo de ação número um do mundo

Introduz um novo estilo de jogo

VALVE

ritual ENTERTAINMENT

SIERRA

SUMÁRIO

SOBRE O COUNTER-STRIKE™: CONDITION ZERO™ 2

PARA COMEÇAR 3
- Instalação do Counter-Strike: Condition Zero 3
- O menu principal 4
- Controles 6
- Informações na tela: o visor frontal (HUD) 9

SALA DE TREINAMENTO 10
- Armas e equipamentos 11
- Equipamentos 12
- Equipamentos especiais 12
- Objetos no jogo 13

MULTIJOGADOR 14
- Menu principal 14
- Visão geral 14
- Dinheiro 15
- Bots 16
- Fluxo do jogo 18
- Informações na tela: o visor frontal (HUD) 19
- Dicas 21

LINKS NA WEB 22

CRÉDITOS 23

SUPORTE TÉCNICO 28

GARANTIA 28

SOBRE O COUNTER-STRIKE™: CONDITION ZERO™

Bem-vindo ao universo do Counter-Strike.

Você é um agente antiterrorista de elite treinado para lidar com manobras especiais, armas de última geração e dispositivos de alta tecnologia.

Sua rota de trabalho o conduzirá pelo mundo todo e pelos bastidores da vida cotidiana. Suas missões são secretas e os riscos envolvidos são tão reais quanto as campanhas antiterroristas das quais a maioria do público não tem o menor conhecimento.

Cada um dos cenários no Counter-Strike: Condition Zero apresenta histórias completamente diferentes, sem nenhuma conexão direta entre si. Assim que uma missão for concluída com sucesso, você será conduzido a outro cenário, em tempo e lugares diferentes e na pele de um outro especialista. Cada cenário leva você a um novo ambiente, com objetivos, personagens, idiomas locais e atmosfera exclusivos.

Você não estará sozinho: formará uma equipe com outros agentes antiterroristas altamente treinados, incluindo os SEALS da Marinha norte-americana, os SAS do Reino Unido, os GIGN franceses, os GSG9 alemães e os Spetsnaz russos.

Concentre-se, fique alerta, não se desvie de suas tarefas e, mais importante, conheça bem suas armas e os seus equipamentos. Este manual ensinará as habilidades de sobrevivência de que você vai precisar quando estiver em território hostil, a vários fusos horários de distância de casa.

PARA COMEÇAR

Instalação do Counter-Strike: Condition Zero

Insira o CD do Counter-Strike: Condition Zero em sua unidade de CD-ROM. Se o recurso de AutoReprodução estiver habilitado, selecione Install Counter-Strike Condition Zero (Instalar o Counter-Strike Condition Zero) no menu e siga as instruções que aparecem na tela. Se a AutoReprodução não estiver habilitada, dê um duplo-clique no ícone Meu Computador na área de trabalho e, em seguida, dê um duplo-clique no ícone de sua unidade de CD-ROM para iniciar a instalação. Siga as instruções de instalação. Se a instalação do Counter-Strike: Condition Zero não começar imediatamente, clique com o botão direito do mouse no ícone da unidade de CD-ROM, escolha Explorar no menu e dê um duplo-clique em autorun.exe para iniciar a instalação.

O MENU PRINCIPAL

No menu principal, você pode jogar, carregar um jogo anteriormente gravado ou alterar suas opções de jogo e de exibição.

Use o mouse ou as setas do teclado para percorrer as opções do menu. Durante um jogo, pressione a tecla Esc para acessar o menu principal.

World Map (Mapa do mundo). Clicando nessa opção do menu principal, você poderá jogar as diferentes missões do Condition Zero.

Load Game (Carregar jogo). Use essa opção para selecionar e iniciar um jogo anteriormente gravado.

Resume Game (Retomar jogo). Se você acessar o menu principal durante o jogo, terá aqui a opção de retornar ao seu jogo atual.

Options (Opções). Aqui você define configurações de áudio e vídeo, personaliza os controles de teclado e de mouse e configura suas opções de jogo multijogador.

Quit (Sair). Sai do Counter-Strike: Condition Zero. Não se esqueça de gravar seu jogo antes de sair.

CENAS ILIMINADAS DO CONDITION ZERO

As opções do menu principal são:

New Game (Novo jogo). Ao iniciar um novo jogo, você pode aprender as habilidades básicas e especializadas de um agente nas instalações de treinamento antiterrorista ou entrar diretamente nas missões em um dos três níveis de dificuldade. As opções do menu são:

Training Room (Sala de treinamento). Todos os jogadores, novos e veteranos, devem aprender sobre as manobras, as armas e os equipamentos especiais de que precisará para sobreviver em campo. Veja **Sala de treinamento** para uma visão geral.
Easy (Fácil). Os inimigos são fracos e não têm muitas habilidades de combate, o que os torna fáceis de derrotar.
Medium (Médio). Os inimigos são mais fortes e treinados em habilidades básicas de combate, o que os faz mais difíceis de derrotar.
Difficult (Difícil). Os inimigos receberam treinamento de combate avançado e, por isso, são adversários muito perigosos.

COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

Play Counter-Strike (Jogar Counter-Strike): Clicando nesse botão, você poderá jogar o novo modo Tour of Duty. Se você derrotar a equipe adversária e cumprir seus objetivos, novos mapas serão liberados.

Start Campaign (Iniciar campanha): Aqui você pode criar um novo perfil, retomar o perfil atual ou deletar um perfil. Dê um duplo-clique no perfil que quiser utilizar e selecione um nível de dificuldade.

Select Location (Selecionar local): Escolha onde você quer jogar em função do Tour of Duty que você liberou. Seus inimigos e desafios são exibidos, assim como uma imagem do local.

Assemble Team (Reunir equipe): Aqui são exibidos todos os combatentes disponíveis que você poderá escolher. Você pode selecioná-los de acordo com a quantidade de pontos que você tiver. Os membros potenciais são avaliados conforme sua habilidade, cooperação e bravura. Há também uma arma favorita para cada membro.

Change Game (Mudar de jogo): Permite que você escolha outro jogo de engine Half-Life® que esteja instalado em seu computador, como o Counter-Strike5™ (veja Multijogador).

© 2004 Valve Corporation. Todos os direitos reservados. Valve, o logotipo da Valve, Half-Life, Counter-Strike, o logotipo do Counter-Strike e Counter-Strike: Condition Zero são marcas registradas e/ou de titularidade da Valve Corporation. Sierra e o logotipo da Sierra são marcas registradas ou de titularidade da Sierra Entertainment Inc. nos EUA e/ou em outros países. O logotipo da Turtle Rock e "Turtle Rock Studios" são marcas de titularidade da Turtle Rock Studios, Inc. Todas as outras marcas pertencem a seus respectivos proprietários.

CONTROLES

Você pode alterar as configurações de controle padrão para adequá-las às suas preferências de jogo. No menu principal, selecione Options (Opções) para acessar as configurações de mouse e teclado.

Comandos de movimento

FUNÇÃO	TECLA PADRÃO	NOTAS
Mover para a frente	SETA PARA CIMA ou W	Move para a frente num passo mais lento e silencioso (importante para furtividade)
Mover para trás	SETA PARA BAIXO ou S	
Virar para a esquerda	SETA PARA A ESQUERDA	Desnecessário se estiver usando o mouse para olhar
Virar para a direita	SETA PARA A DIREITA	Desnecessário se estiver usando o mouse para olhar
Mover para a esquerda (lateralmente)	, (vírgula) ou A	
Mover para a direita (lateralmente)	. (ponto) ou D	
Pular	BARRA DE ESPAÇO	
Abaixar	CTRL	
Usar	E	Ativa e usa itens, dá ordem a "amigos" (reféns, colegas de equipe) para segui-lo
Nadar para cima	' (apóstrofo) ou V	Desnecessário se estiver usando o mouse
Nadar para baixo	/ ou C	Desnecessário se estiver usando o mouse
Olhar para cima	PGUP	
Olhar para baixo	PGDN	
Olhar direto para a frente	END	Desnecessário se estiver usando o mouse
Modificador de passo para o lado	ALT	Opcional
Andar	SHIFT	
Modificador de olhar com o mouse	; (ponto-e-vírgula)	Desnecessário se estiver usando o mouse
Modificador de olhar com o teclado	INS	Desnecessário se estiver usando o mouse

CONTROLES (CONTINUAÇÃO)

Comandos de armas e equipamentos

FUNÇÃO	TECLA PADRÃO	NOTAS
Ataque primário/ Atirar	MOUSE 1 ou ENTER	Dispara arma, joga item
Ataque secundário	MOUSE 2	Ativa a função secundária de sua arma, se disponível, como tiro em rajada, nível de zoom da mira de precisão e silenciador. Veja a seção **Armas e equipamentos** para mais informações sobre funções primárias e secundárias de armas
Recarregar arma	R	Um pente vazio pode arruinar o seu dia. Recarregue-o antes de entrar em confrontos e durante o combate, enquanto estiver numa posição abrigada
Arma categoria 1	1	
Arma categoria 2	2	
Arma categoria 3	3	
Arma categoria 4	4	
Arma categoria 5	5	
Arma anterior	RODA DO MOUSE PARA CIMA ou [	
Arma seguinte	RODA DO MOUSE PARA BAIXO ou]	
Última arma usada	R ou Q	
Visão noturna	PGUP ou DEL	Habilita e desabilita (se disponível)
Lanterna	F	

FUNÇÃO	TECLA PADRÃO	NOTAS
Capturar imagem de tela	F6	
Gravação rápida	F5	
Carregamento rápido	F9	
Pausa	PAUSE	
Sair do jogo		Não atribuído por padrão

Outros comandos

Comandos multijogador

Os comandos a seguir são usados durante o modo multijogador.

FUNÇÃO	TECLA PADRÃO	NOTAS
Mensagem de bate-papo	Y	Transmite mensagem para todos os jogadores
Mensagem de equipe	U	Transmite mensagem para a equipe
Mostrar pontos multijogador	TAB	Mostra pontuações, equipes, vitórias, abates, status de voz e latência na Internet para cada jogador
Pichação	T	Deixa a sua marca

Comandos de voz

Você precisará de hardware de comunicação por voz, como um fone de ouvido com microfone, para fazer uso das capacidades de bate-papo com voz.

FUNÇÃO	TECLA PADRÃO	NOTAS
Usar comunicação por voz	CAPSLOCK ou F	Mantenha essa tecla pressionada e fale ao microfone
Ativar menu de comandos dentro do jogo	X	Dá acesso rápido aos comandos de voz
Mensagem de bate-papo	Y	Transmite mensagem para todos os jogadores
Mensagem de equipe	U	Transmite mensagem para a equipe

Comandos de espectador

Selecione Spectator (Espectador) no menu de seleção de equipe para assistir à competição entre duas equipes. O modo Spectator é uma excelente maneira de conhecer um mapa e estudar estratégias de equipe.

FUNÇÃO	TECLA PADRÃO	NOTAS
Mudar vista do jogador	Botão 1 do mouse ou ENTER	Muda para vista do jogador seguinte
Percorrer modos de observador	BARRA DE ESPAÇO	Percorre os modos de observador

INFORMAÇÕES NA TELA: O VISOR FRONTAL (HUD)

1) categoria de arma (veja **Armas e equipamentos, Uso das armas**)
2) ícone de zona e equipamento
3) monitor de riscos (fogo, riscos biológicos, choque elétrico, frio)
4) medidor de saúde
5) medidor de colete protetor
6) item do inventário
7) munição restante no pente atual
8) munição total disponível
9) munição secundária, se disponível

SALA DE TREINAMENTO

O circuito de treinamento antiterrorista permite que você se familiarize com as manobras, táticas, armas e tecnologias que o ajudarão a completar com sucesso as suas missões. Quer você seja um recruta, quer seja um veterano no Counter-Strike ou no Half-Life®, dedique alguns minutos para conhecer as ferramentas de sua profissão. Inscreva-se selecionando Training Room (Sala de treinamento) no menu New Game (Novo jogo).

Visão geral

HABILIDADES BÁSICAS: MOVIMENTO

Abaixar. Pressione e segure a tecla de Abaixar (padrão = CTRL) para se agachar e se mover sob obstáculos.

Pular. Pressione a tecla de Pular (padrão = BARRA DE ESPAÇO) para saltar para cima de objetos e lajes.

Abaixar Pular. Para entrar em certas áreas confinadas, como respiradouros, você terá de executar uma operação de Abaixar Pular. Enquanto se move para a frente, pressione as teclas de Abaixar e de Pular.

Subir. Para subir ou descer escadas, tubulações ou outros objetos verticais, é só olhar na direção para onde você precisa ir e mover-se para a frente.

Abrir portas e ativar objetos. Aproxime-se do objeto e pressione a tecla de Usar (padrão = E) para abrir portas e ativar itens. Para ativar uma manivela ou roldana, aproxime-se do objeto e, então, pressione e segure a tecla de Usar.

Empurrar e puxar itens. Às vezes, você pode ter de mover um objeto que esteja bloqueando a sua passagem ou reposicionar um objeto que possa ser usado como degrau para acessar áreas fora de alcance. Aproxime-se do objeto, pressione e segure a tecla de Usar e mova-se na direção desejada.

Mover-se furtivamente. Em certas situações, a melhor estratégia é passar despercebido.

Dicas para manter a furtividade:

+ fique na sombra
+ ande ou mova-se agachado (Abaixar + mover para a frente), não corra
+ se disponível, use a câmera de fibra óptica para examinar seus arredores sem revelar a sua posição (veja **Armas e equipamentos**)

Algumas missões exigem que você passe despercebido para completar os objetivos. Nesses cenários, um ícone na tela indicará quando você estiver numa zona furtiva, uma área "segura" em que o inimigo não pode vê-lo nem alertar os comparsas sobre a sua presença.

Se você for detectado, manter a cabeça fria pode salvar a sua pele. Recue lentamente, procure abrigo ou fique abaixado. Se você tiver sorte, seu adversário poderá achar que foi enganado pelos próprios sentidos.

ARMAS E EQUIPAMENTOS

Visite o estande de tiro na instalação de treinamento para praticar tiro, recarregamento, mudança de modo das armas, precisão e uso de explosivos.

USO DAS ARMAS

Retículo de mira. Quando você atira, o retículo de mira na tela se expande com cada tiro. O tamanho do retículo representa a precisão da sua arma. Quanto mais largo o retículo, menos preciso é o seu tiro. Para ser efetivo em campo, use rajadas curtas e controladas a fim de assegurar uma mira precisa. Sua posição também afeta a precisão. O peso da arma influi na velocidade de movimento.

Disparo secundário. Algumas armas têm funções de disparo secundário, por exemplo, modos de silenciador. Para ativar a função alternativa, use a tecla de Ataque Secundário (padrão = botão 2 do mouse).

Recarregar. Pressione a tecla de Recarregar (padrão = R) para reabastecer o pente da arma. Lembre-se de recarregar sua arma entre um combate e outro para evitar situações potencialmente fatais.

CATEGORIAS DE ARMAS

As armas são agrupadas no HUD em cinco categorias:

+ Primary/Primárias (Fuzis, Espingardas, Submetralhadoras e Metralhadoras)
+ Secondary/Secundárias (Pistolas)
+ Melee/Corpo a corpo (Faca)
+ Special/Especiais (detalhadas a seguir)

Use a tecla de Atirar para ativar e lançar uma granada.

High Explosive Grenade (Granada altamente explosiva). Deixe bastante espaço entre você e uma granada ativada. Segure a tecla de Atirar por mais tempo para lançar a granada mais longe.

Flashbang (Granada de luz). Granadas de luz cegam temporariamente os inimigos, mas, se você olhar para ela na hora da explosão, será cegado também. Virar-se para outro lado quando granadas de luz estiverem prestes a explodir limitará o efeito cegante. A proximidade da explosão determina a duração da visão obscurecida.

Smoke Grenade (Granada de fumaça). Granadas de fumaça afetam temporariamente a precisão dos ataques de seus inimigos. É uma arma muito útil em situações de tiroteio com muita aglomeração de pessoas.

EQUIPAMENTOS

Kevlar Armor (Colete de kevlar). Um colete de kevlar é essencial para a sua sobrevivência em campo. Ele o protegerá de tiros inimigos e de riscos ambientais, como fogo, radiação, eletricidade e vapor.

Quando a sua saúde for afetada por um risco ambiental, um ícone o alertará quanto ao tipo de risco. Indicadores direcionais vermelhos no centro de sua tela mostrarão a direção de onde veio o dano.

Shield (Escudo). O escudo o protege de tiros e granadas. Pressione a tecla de Ataque Secundário para se esconder totalmente atrás do escudo, obtendo proteção máxima. Você não pode disparar sua arma enquanto está totalmente protegido pelo escudo. Quanto mais perto do adversário você estiver, menos dano o escudo irá absorver.

EQUIPAMENTOS ESPECIAIS

Um especialista antiterrorista deve ser hábil no uso de uma variedade de dispositivos. A sala de treinamento permite que você se familiarize com essas ferramentas.

Para usar uma ferramenta, você precisa estar numa zona específica indicada por um ícone na tela (veja **Informações na tela**).

Blowtorch (Maçarico). Use o maçarico para abrir brechas em certas portas de aço trancadas ou emperradas. Aproxime-se da porta e mantenha pressionada a tecla de Usar até danificar a porta.

Radio-Controlled Bomb (Bomba controlada por rádio). Você pode carregar até cinco bombas controladas por rádio de cada vez. Para plantar uma bomba, aproxime-se do objeto-alvo e pressione a tecla de Atirar para largá-la. Procure abrigo e, então, pressione a tecla de Atirar novamente para ativar a bomba. Você pode colocar várias bombas em seguida – é só pressionar a tecla de Ataque Secundário para voltar ao modo de colocar bombas. Você também pode plantar uma bomba, mudar para outra arma e voltar para a bomba (pressionando novamente o botão de Ataque Secundário para trazer o detonador).

Digital Uplink Remote Camera (Câmera digital remota por satélite). Algumas missões exigem que você tire fotos digitais de alvos. Nesses casos, use a câmera digital habilitada por satélite para transmitir dados táticos do campo para a unidade de comando e controle. Quando estiver na zona de câmera, pressione o botão de Atirar para produzir uma fotografia.

Fiber Optic Camera (Câmera de fibra óptica). Use essa câmera para analisar situações táticas sem revelar sua posição a ameaças potenciais. Pressione a tecla de Atirar para ativar a câmera, depois use a tecla de Ataque Secundário para habilitar/desabilitar o zoom. Você pode olhar em volta livremente enquanto está nesse modo. Pressione a tecla de Atirar outra vez para desativar o modo de câmera de fibra óptica.

Night Vision (Visão noturna). Ative os óculos de visão noturna para enxergar em áreas de pouca luz. Não se esqueça de desativar os óculos quando entrar numa área iluminada.

Rádio (Rádio). Use o rádio para contatar colegas da equipe antiterrorista no campo (por exemplo, para chamar suporte aéreo). Pressione a tecla de Atirar para ativar o rádio.

Defuse Kit (Kit de desativação). Use para desarmar uma bomba ativada. Para desarmar uma bomba, aproxime-se dela, fique de frente para o dispositivo e pressione a tecla de Usar até que ela esteja desativada. Uma barra de status acompanhará o progresso da operação.

OBJETOS NO JOGO

Med Kit (Kit médico). Ocasionalmente, você encontrará kits médicos instalados numa parede ou kits portáteis de primeiros socorros pelo chão. Para recompor a sua saúde usando um kit médico montado numa parede, caminhe até ele e pressione a tecla de Usar. Embora a maioria dos kits médicos contenha suprimentos suficientes para uma única recuperação, alguns deles podem ser usados mais de uma vez. Conforme você usa os itens do kit médico, eles são removidos das prateleiras. Quando todos os itens tiverem sido retirados, o kit médico não poderá mais ser reutilizado.

MULTIJOGADOR

Menu principal

No menu principal do Counter-Strike: Condition Zero, selecione Change Game (Mudar de jogo) e, em seguida, selecione Counter-Strike para acessar o menu Multiplayer (Multijogador).

Antes de iniciar um jogo multijogador, as opções de seu menu principal são:

Find Servers (Encontrar servidores). Localiza jogos on-line ou numa LAN (rede local). O sistema automatizado mostrará uma lista de todos os jogos disponíveis. Clique numa guia de título para classificar a lista por nome de servidor, jogo, jogadores atualmente no jogo, nome do mapa ou latência (números menores indicam menos tempo de 'lag' e, portanto, uma melhor experiência de jogo). Clique num nome na lista para entrar no jogo. Nesse menu, você pode gravar nomes de servidores como favoritos (Favorites), decidir ser espectador de um jogo (Spectate – veja **Controles, Comandos multijogador**) e encontrar amigos (Friends) on-line.

Create Server (Criar servidor). Use para operar um novo jogo em seu computador. Consulte o manual on-line (em inglês) para ver uma lista de comandos que podem ser usados para personalizar o seu jogo.

Change Game (Mudar de jogo). Aqui você pode escolher outro tipo de jogo disponível, como o Counter-Strike: Condition Zero.

Options (Opções). Use para definir opções do jogo, otimizar configurações de vídeo, áudio e voz e personalizar controles de teclado e de mouse.

Visão geral

O Counter-Strike é um jogo baseado em equipes que recria confrontos experimentados por unidades terroristas e antiterroristas treinadas. Os jogadores entram numa força terrorista ou antiterrorista e combatem-se mutuamente em cenários estratégicos.

As missões são:

- **Hostage Rescue (Resgate de reféns)**. Equipes antiterroristas devem resgatar reféns mantidos pelos terroristas.
- **Activate/Defuse Bomb (Ativação/desativação de bombas)**. Os terroristas devem plantar uma bomba numa área crítica e os antiterroristas precisam desativar a bomba.
- **Escape (Fuga)**. Os terroristas precisam escapar dos antiterroristas.
- **Assassination (Assassinato)**. A equipe antiterrorista deve escoltar uma pessoa importante – alvo de um plano terrorista de assassinato – até um ponto de escape.

Armas e outros equipamentos estão disponíveis para compra. Os jogadores ganham dinheiro completando certas tarefas dentro da missão (veja **Dinheiro**). Ações inapropriadas, como matar um refém ou um colega de equipe, resultam numa multa em dinheiro.

Controles. Veja **Controles, Comandos multijogador**, para uma lista de controles exclusivos para o jogo multijogador.

DINHEIRO

Diversos eventos no curso de uma partida do Counter-Strike podem lhe render dinheiro (até um máximo de $16 mil) ou lhe custar dinheiro. Esse dinheiro pode ser usado para comprar equipamentos melhores. Segue-se um resumo desses eventos e seu ganho/custo associado

AÇÃO	GANHO/MULTA
Resgatar um refém	$1000 para o jogador, $150 para os colegas de equipe (pago no final da rodada)
Matar um refém	-$1500 para o jogador
'Usar' um refém	$150 para o jogador,$100 para os colegas de equipe
Matar um adversário	$300 para o jogador
Matar colega de equipe	-$3300 para o jogador
Vencer bombardeando o alvo (terroristas)	$2750 para os membros da equipe
Vencer por eliminação do adversário em mapa de Reféns	$2000 para os membros da equipe
Vencer por eliminação do adversário em mapa de Bomba	$2500 para os membros da equipe
Desativar bomba (antiterroristas)	$2750 para os membros da equipe
Vencer resgatando reféns (antiterroristas)	$2000 para os membros da equipe + bônus por refém
Bônus por refém sobrevivente	$150 por refém para os membros da equipe
Bônus por refém resgatado	$250 por refém para os membros da equipe antiterrorista
Uma das equipes perde a rodada	$1400 para os membros da equipe
Uma das equipes perde mais de 2 rodadas consecutivas	$1400 + $500 por rodada acima de 2 (até um máximo de $2900) para os membros da equipe

O dinheiro pode ser gasto em armas sempre que o jogador estiver em uma zona de compras. Isso é indicado pela presença do ícone de compra no HUD (veja **Informações na tela**).

BOTS

No Counter-Strike: Condition Zero, você agora pode jogar cenários multijogador sozinho, com colegas de equipe e inimigos controlados pelo computador (comumente chamados de "bots").

Os bots podem ser personalizados para oferecer um jogo estimulante para todos, desde jogadores que estão vendo o Counter-Strike pela primeira vez até veteranos experientes nos jogos on-line. Eles conhecem as tarefas de todos os cenários do jogo (plantar a bomba, resgatar os reféns e escoltar o VIP), podem usar com eficiência todo o arsenal de armas e trabalham em equipe por meio do uso de comandos de rádio.

Além disso, os bots no Counter-Strike: Condition Zero usam algoritmos avançados de Inteligência Artificial que imitam de perto o comportamento humano, criando o mesmo nível de intensidade e emoção encontrado nos jogos on-line.

PARA JOGAR COM BOTS

1) Na caixa de diálogo New Game (Novo jogo), selecione o nível de dificuldade desejado:

Relaxed (Tranqüilo)
Esse nível destina-se a jogadores novatos no Counter-Strike ou em jogos de "tiro em primeira pessoa" em geral. Os bots têm, de maneira geral, mira menos precisa, tempos de reação mais longos, menos habilidade tática e hesitam antes de abrir fogo contra um inimigo.

Normal
Esse nível de dificuldade seleciona aleatoriamente bots de todos os níveis de habilidade. Esses bots têm tempos de reação razoavelmente bons e não hesitam em abrir fogo contra seus inimigos. Eles também podem usar suas armas com mais eficiência e tomar decisões táticas melhores.

Intense (Intenso)
Para jogadores experientes com o Counter-Strike, esse nível de dificuldade deve proporcionar um bom desafio. Esses bots têm melhor mira (incluindo mira na cabeça), tempos de reação mais rápidos, conhecem e usam suas armas com eficiência, olham em volta e examinam locais de esconderijo com mais freqüência, entram menos em pânico e sabem se esquivar durante trocas de tiros.

Expert (Especialista)
Se você joga o Counter-Strike on-line com freqüência, esse nível de dificuldade é para você. Os bots têm tempos de reação ainda mais rápidos (embora ainda humanos), excelente mira e conhecem todas as táticas inteligentes que tornam o Counter-Strike tão viciante.

2) Selecione um mapa para jogar.

3) Clique no botão Start (Iniciar) para começar um jogo de 5 x 5 jogadores. Por padrão, os bots esperarão você se unir a uma equipe antes de entrar no jogo.

CONFIGURAÇÃO DOS BOTS

A seleção da guia CPU Player Options (Opções de jogadores por computador) na caixa de diálogo New Game (Novo jogo) permite que você personalize o comportamento dos bots.

Minimum #of Bots (Número mínimo de bots)
O jogo manterá pelo menos esse número de bots em jogo em qualquer momento.

Bot Name Prefix (Prefixo de nome de bot)
O texto digitado aqui será anexado ao nome de cada bot. Por exemplo, digitar "[BOTZ]" resultará em bots com nomes como "[BOTZ] Arnaldo", "[BOTZ] Bruno", etc.

Bots Join Team (Bots entram na equipe)
Isso permite que você force os bots a entrar numa equipe específica. É um recurso útil se você quiser jogar um jogo "humanos x bots".

Bots Join After Player Joins (Bots entram depois que o jogador entra)
Se essa opção estiver selecionada, os bots esperarão até que um jogador humano tenha escolhido uma equipe e entrado no jogo antes de eles próprios entrarem.

Bots Can Use... (Bots podem usar)
Remova a seleção dessas caixas para impedir que os bots usem a classe de armas correspondente.

Bots Can Go "Rogue" (Bots podem ficar indisciplinados)
No início de cada rodada, cada bot tem uma pequena probabilidade de se tornar indisciplinado. Um bot indisciplinado vai simplesmente "correr e atirar", ignorando os comandos de rádio de seus colegas de equipe. Para desabilitar esse comportamento, remova a seleção dessa opção.

FLUXO DO JOGO

Antes do início da rodada, há um tempo parado variável (o servidor pode mudar isso, mas o padrão é cinco segundos) durante o qual os jogadores não podem se mover, mas podem comprar equipamentos e armas. A duração de cada rodada do Counter-Strike é variável: o mínimo é um minuto, o máximo é nove minutos e o padrão é cinco minutos. Se nenhuma equipe tiver vencido até o tempo máximo, as suas realizações determinarão o lado vencedor, dependendo do tipo de missão:

+ **Hostage** (Reféns): Se pelo menos um jogador estiver vivo em cada equipe e um ou mais reféns ainda não tiverem sido resgatados, o jogo será ganho pelos terroristas.
+ **Bomb/Defuse** (Bomba/Desativação): Se a bomba não tiver destruído um alvo e pelo menos um jogador ainda estiver vivo de cada lado, a vitória será dos antiterroristas.
+ **Assassination** (Assassinato): Se pelo menos um jogador continuar vivo em cada equipe e o VIP não tiver chegado ao ponto de escape, os terroristas vencerão.

Modo Observador

Quando um jogador é morto durante uma rodada, ele entra no modo Observador até a rodada seguinte. Enquanto estiver no modo Observador, você poderá percorrer o cenário e assistir à ação.

É possível escolher entre quatro vistas:

+ **Free Look** (Observação livre). Percorre livremente o cenário, sem obstrução por nenhuma parede ou objeto.
+ **Locked Chasecam** (Câmera fixa num jogador). Fixa a vista da câmera logo acima e atrás do jogador que você está observando.
+ **Free Chasecam** (Câmera livre num jogador). Move a câmera livremente em torno do jogador que você está observando.
+ **First-Person** (Primeira pessoa). Você assiste à ação pelos olhos do jogador que está observando.

Enquanto está como observador, você pode usar a tecla de Pular (veja **Controles, Pular**) para alternar entre os quatro modos, e o botão de **Atirar** (veja **Controles, Atirar**) para mudar de um jogador para o seguinte. Se um jogador entrar num jogo enquanto a rodada estiver em progresso, ele será colocado no modo Observador até que a rodada termine.

INFORMAÇÕES NA TELA: O VISOR FRONTAL (HUD)

PARTE SUPERIOR

Radar – Mostra a localização aproximada de seus colegas de equipe. Você verá cinco ícones no radar:

+ **Ponto roxo**. Um colega de equipe.
+ **Ponto vermelho**. O VIP (exibido apenas para antiterroristas em cenários Assassination) ou um portador de bomba (exibido apenas para terroristas em cenários Bomb Activation).
+ **Forma de T**. Indica que o colega de equipe está um nível acima de você.
+ **Forma de T invertido**. Indica que o colega de equipe está um nível abaixo de você.
+ **Quadrado amarelo**. Um colega de equipe ativou um comando de rádio.

Menu de seleção de armas/equipamentos – Mostrará a arma que você selecionar. Quando você selecionar uma arma, o menu piscará por apenas cinco segundos para mostrar a arma selecionada, depois desaparecerá. As teclas padrão para as armas e os equipamentos são:

+ 1 – Arma primária (armas grandes)
+ 2 – Arma secundária (pistolas)
+ 3 – Faca
+ 4 – Granadas
+ 5 – Bomba (disponível apenas para o terrorista que carrega a bomba no cenário Bomb/Defuse)

Lanterna – Todos os jogadores no Counter-Strike são equipados com uma lanterna. Ligue-a e desligue-a pressionando a tecla da Lanterna (veja **Controles**). Quando a sua lanterna estiver acesa, outros jogadores verão a área à sua volta iluminada.

PARTE INFERIOR
Medidor de saúde – Você começará uma rodada com 100 unidades de saúde e morrerá quando a sua saúde chegar a zero.

Nível de colete – Dois tipos de colete podem ser comprados: um colete de kevlar ou um colete em conjunto com capacete. O capacete é moderadamente efetivo para reduzir danos quando o jogador é atingido na cabeça.

Cronômetro da rodada – Faz a contagem regressiva a partir de cinco minutos (o servidor pode mudar essa configuração, mas o padrão é cinco minutos). Uma rodada termina quando o seu objetivo é alcançado (por exemplo, em cenários Bomb/Defuse, quando a bomba explode) ou quando todos os jogadores de uma equipe são eliminados. Se o cronômetro chegar a zero sem que nenhum dos objetivos tenha sido alcançado ou sem que todos os jogadores de uma das equipes tenham sido eliminados, um dos lados vencerá automaticamente de acordo com critérios dependentes do cenário (veja **Fluxo do jogo**).

Indicador de munição – Sua contagem de munição atual é mostrada na área inferior direita, sob o indicador de dinheiro. A munição é dividida em duas contagens separadas: o número de cargas em seu pente e o número em seu inventário. Quando o seu pente fica vazio, ele é recarregado automaticamente. Se você quiser recarregar o pente antes que ele se esvazie, pressione a tecla de Recarregar (veja **Controles, Recarregar**).

Dinheiro – Seu saldo financeiro atual. Adições ao saldo são mostradas brevemente acima do saldo em números verdes. Multas e penalidades são mostradas em vermelho.

NO MEIO, À ESQUERDA
Dependendo da sua localização, você não verá todos esses ícones no HUD. Todos eles têm cor verde:

Cesta (Zona de compras) – Isso significa que você está em sua 'zona de compras'. Aqui, você pode pressionar a tecla de Comprar (padrão = B) para acessar o menu de compras e adquirir armas, munição e equipamentos.

R (Zona de resgate de reféns) – Quando um agente antiterrorista estiver no local em que os reféns devem ser entregues, esse ícone aparecerá.

V (Ponto de escape de VIP) – Quando um agente antiterrorista ou um VIP estiver no local que o VIP precisa alcançar para escapar, esse ícone aparecerá.

Bomba – Esse ícone só será visto por um terrorista que estiver carregando a bomba no cenário Bomb/Defuse. Quando o portador da bomba estiver dentro da zona de detonação da bomba, esse ícone piscará.

Kit de desativação – Esse ícone, que parece um alicate, aparecerá no HUD de qualquer jogador antiterrorista que tiver comprado um Defuse Kit.

Pontuações – Mostrado quando você pressiona a tecla de Pontos (padrão = Tab). A tabela de pontuações mostra todas as estatísticas mais recentes do jogo e o status dos jogadores. Você poderá ver quem está morto ou vivo, quem está carregando a bomba, as mortes causadas e sofridas pelos jogadores, a latência e os pontos das equipes.

DICAS

Som, prós e contras

A furtividade é essencial no Counter-Strike. Quando um jogador corre (o que é o padrão), seus passos podem ser ouvidos. Para evitar isso, use a tecla de Andar (veja **Controles**) quando não quiser ser detectado. Também tenha cuidado com portas, escadas e elevadores. Muitas vezes eles emitem um som que pode revelar a sua posição ou a de seu inimigo.

A vida é preciosa

O Counter-Strike procura ser realista. Entrar correndo cheio de entusiasmo numa troca de tiros geralmente fará com que você seja morto. O jogador só pode suportar alguns poucos tiros antes de morrer, dependendo do tipo de arma (de fato, da munição) e do colete de kevlar. Também há mortes com um só tiro no Counter-Strike. A maioria das armas pode matar um jogador com um único tiro se ele for atingido na cabeça. Jogadores espertos procurarão abrigo tão freqüentemente quanto possível e usarão o ambiente em seu favor. Trabalhar junto com os seus colegas de equipe para eliminar o inimigo é aconselhável e necessário. Lembre-se de que você só tem uma vida por rodada no Counter-Strike. Se você morrer, terá de ficar no modo Observador até que a rodada termine.

Conheça a sua arma

O Counter-Strike usa modelos de armas realistas. Se você correr e atirar ao mesmo tempo, sua precisão será horrível (isso varia com as diferentes armas). Atirar de pé e parado aumenta a precisão e agachado é ainda melhor. Lembre-se também de que as armas têm coice. Ficar segurando o gatilho não é tão efetivo quanto usar rajadas rápidas e curtas. Também é importante saber que todos os fuzis podem atirar através de paredes em alguma extensão.

Sistema de votação de mapas

Existe agora um meio de os jogadores votarem em mapas. Os jogadores podem digitar 'listmaps' para ver os mapas disponíveis para votação e, então, digitar 'votemap X', onde X é o número correspondente ao mapa desejado. Depois que um certo número de jogadores tiver votado no mapa a favor do qual um jogador iniciou a votação, o servidor mudará para esse mapa.

LINKS NA WEB

Counter-Strike: The Official Site. www.counter-strike.net
O website oficial do MOD mais popular do planeta. Encontre novidades, downloads e uma grande quantidade de recursos.

Valve. www.valvesoftware.com
O website oficial da Valve, o desenvolvedor do Half-Life e dos jogos com a engine do Half-Life.

Ritual Entertainment. www.ritual.com
Conheça tudo sobre os criadores do Counter-Strike: Condition Zero.

Sierra. www.sierra.com
Editora de muitos jogos originais, expansões e coleções das séries Half-Life e Counter-Strike.

Links da comunidade
A enorme comunidade Half-Life/Counter-Strike na web é constituída de centenas de websites especializados, cada um deles com valiosas informações e recursos. Dê uma olhada na página de Links do site Planet Half-Life em www.planethalflife.com/community/links.shtm para uma lista freqüentemente atualizada de sites especializados em notícias, MODs, fases e muito mais.

Prezado Cliente,

A Valve, empresa que desenvolveu o jogo Counter-Strike™: Condition Zero™, opera o serviço Steam. Se você tiver dúvidas referentes a uma conta Steam, pode encontrar mais informações no site www.steampowered.com ou então contatar o suporte Steam da Valve pelo e-mail support@steampowered.com.

No entanto, informamos-lhe que esse site é todo em inglês e toda mensagem enviada ao suporte da Valve deverá ser em inglês.

Atenciosamente,

Vivendi Universal Games

© 2004 Valve Corporation. Todos os direitos reservados. Valve, o logotipo da Valve, Half-Life, Counter-Strike, o logotipo do Counter-Strike e Counter-Strike: Condition Zero são marcas registradas ou de titularidade da Valve Corporation. Vivendi Universal Games e o logotipo da Vivendi Universal Games são marcas de titularidade da Vivendi Universal Games, Inc. Todas as outras marcas pertencem aos respectivos proprietários.

CRÉDITOS

RITUAL ENTERTAINMENT

Diretor de arte:
Robert Atkins

Chefe de arte:
Steve Maines

Técnico de arte:
Rungy Singhal

Artistas:
Dave Demaret
Rich Fleider
Steve Hornback
Jay Hosfelt
Wyeth Johnson
Nick Pappas
Jason Sallenbach
Eric Smith
Michael Tarwater
Charles Tinney

Relações comerciais:
Steve Nix

Projetista do jogo:
Tom Mustaine

Projetista chefe das fases:
Levelord

Projetistas das fases:
Reid Kimball
Thearrel McKinney
Russell Meakim
Michael Porter
Todd Rose
Chris Voss
Luke Whiteside

Programador chefe:
Ken Harward

Gerente de projeto:
Jay Halderman

Programadores:
Squirrel Eiserloh
Eric Fowler
Bill Schofield
Joe Waters

Som e música:
Zak Belica

Apoio:
Lisa Loewecke
Mason Lucas

Testes:
Frank Nuccio, Trigg Clark, Gibbs Clark of the Cyberathlete Professional League®, Sean Redwood, Martin Zane, Paul, Ray of the Dallas Police Force, Don Eubanks, Brian Burleson, Kyle Naizer, Jason Bolla, Chris Stark, Andrew Russell, Campo Caceras, Chris Wahlen, Jarod Roland of the Student Game Developers Assoc., Jay Carter, Steve Cary Gibson

Agradecimentos especiais:
Spike T. Dog, o resto do pessoal da Ritual, as supercompreensivas esposas e namoradas da equipe do CONDITION ZERO e Valve

Arte adicional:
James Hawkins
Pat Jones
Travell McEnTyre
Paul Richards
Kevin Steele
Kevin Wright

EQUIPE DO COUNTER-STRIKE

Programador chefe/Modelagens/Animação/Skins:
Minh Le

Webmaster/Relações públicas/Relações comerciais:
Jess Cliffe

Artista de texturas:
Chris Ashton

Engenheiro de Linux:
Leon Hartwig

Artista de texturas:
do Magal

Mapas:
Andrew Aumann
Justin DeJong
Alex Malinov
Stephen Superville
Chris Auty
Glen Cooper
Chris Ashton
David Johnston
Jo Bieg
Mike Rosser
Jaison Green

VALVE
Diretor administrativo:
Gabe Newell

Diretor de operações:
Scott Lynch

Produção:
Doug Lombardi
Erik Johnson

Programação:
Yahn Bernier
Robin Walker
Eric Smith

Modelagem:
Chuck Jones
Steve Theodore

GEARBOX SOFTWARE

Produção:

Randy Pitchford	Produtor executivo
Stephen Palmer	Gerente de projeto
Stephen Bahl	Administrador
Landon Montgomery	Administrador

Artistas:

Brian Martel	Diretor de arte
Matthew VanDolen	Chefe de arte/Modelos/Animação
Jake Hernandez	Modelos/Animação

Modelos:

Eli Luna	Ted Anderson	Nick Coombe
Stephen Bahl	Chris Greenhaw	Matt Coombe
Jennifer Wildes	Mike Neuman	Marc Schroeder

Programação do jogo/Shell/Engine:
Christopher McArthur Scott Velasque

Programação de IA:
Markus Klinge

Programação do jogo:
Patrick Deupree
Stephen Jones
Sean Reardon

Programação de ferramentas/Engine:
Sean Cavanaugh

Projetista chefe do jogo/Projetista chefe das fases:
Mike Wardwell

Projeto das fases:

Erik Doescher	Josh Jeffcoat	Rob Selitto
Chip Sbrogna	Pat Hook	Dan Haigh
Chris Auty	Nick Coombe	Matt Coombe
Marc Schroeder	Dave Johnson	Alex Manilov
Alex Gingell		

Agradecimentos adicionais:
Matt Armstrong, Jeff Broome, Jeramy Cooke, Shawn Green, Brian Hess, Rob Heironimus, Charles Kostick, Evan, David Mertz, Josh Rearick, Nathan Reinhardt, Jimmy Sieben, Marc Tardif

SIERRA ENTERTAINMENT

Produtor executivo:
Rich Robinson

Gerente de marketing:
Lee Rossini

Gerente de marca:
Adam Fossa

Diretora de relações públicas:
Sarita Churchill

Gerente de relações públicas:
Amy Farris

Supervisor de conta do grupo de criação:
Egil Gloersen

Vice-presidente de desenvolvimento:
Kelly Zmak

Gerente de operações e produção:
Julie Pitt

Administrador de produção sênior:
Shari Lindholm

Vice-presidente financeiro:
Peter Della Penna

Vice-presidente e consultor assistente, Jurídico VUG:
Eric Roeder

Consultora corporativa, Jurídico VUG:
Tracy Gibbs

Agradecimentos especiais:
Mike Ryder, Jim Wilson, Bob Wharton, Dorothy Milton, Gary Stevens, Pam Teller, Barb Schwabe, Tina Hibbens, Lisa LaDuke, Ray Kim, Yoh Watanabe, Guy Welch, Glenn Oliver, Bruce Slywka, Lowell Vaughen, Jim Carey, Kate Alley, Sage Freeman, Tonya Stumphauzer e todos os nossos amigos e familiares.

VERSÃO BRASILEIRA:
Substantivo Editorial
www.substantivo.com.br

Notas:

SUPORTE TÉCNICO

Rua Said Aiach, 305 - 04003-020 - São Paulo - SP
Tel.: (11) 3889-5841 - de segunda a sexta-feira, das 14h às 20h

GARANTIA

LEIA ATENTAMENTE O CONTRATO DE LICENÇA DE USUÁRIO FINAL A SEGUIR ANTES DE INSTALAR O SOFTWARE.

Este software, materiais impressos, qualquer documentação eletrônica ou on-line e todas as cópias e obras derivadas deste software e materiais (o "Programa") têm direitos autorais garantidos para a Sierra Entertainment, Inc. e/ou suas subsidiárias, licenciantes e/ou seus fornecedores.

Todo o uso do Programa é governado pelos termos do Contrato de Licença de Usuário Final apresentado abaixo ("Licença").

O Programa destina-se a uso exclusivo de usuários finais de acordo com os termos da Licença.

Qualquer uso, reprodução ou redistribuição do Programa que não esteja de acordo com os termos da Licença é expressamente proibido.

CONTRATO DE LICENÇA DE USUÁRIO FINAL

1. Licença para uso limitado.

A Sierra Entertainment Inc. (o "Licenciante") confere, e ao instalar o Programa você aceita, por meio deste instrumento, uma licença limitada e não-exclusiva e o direito de instalar e usar uma (1) cópia do Programa para seu uso num computador pessoal ou portátil. Você não pode usar o Programa em rede ou instalá-lo ou usá-lo de qualquer outra maneira em mais de um computador por vez, exceto quando expressamente autorizado na documentação aplicável que você deve consultar:

(a) O Programa contém um Editor de Níveis ("Editor") que permite a criação de níveis personalizados ou outros materiais para seu uso pessoal em conexão com o Programa ("Novos Materiais").

(b) O Programa tem capacidade multijogador.

O Programa é licenciado, não vendido. Sua licença não lhe confere nenhum direito ou propriedade sobre o Programa.

2. Propriedade.

Toda a titularidade e os direitos de propriedade física e intelectual sobre o Programa e todas e quaisquer cópias dele derivadas (incluindo, mas não se limitando a, títulos, códigos de computador, temas, objetos, personagens, nomes de personagens, histórias, diálogos, frases de efeito, locações, arte, animações, sons, composições musicais, efeitos audiovisuais, métodos de operação, direitos morais, qualquer documentação relacionada e "applets" incorporados ao Programa) pertencem ao Licenciante ou a seus licenciantes.

O Programa é protegido pelas leis inglesas de direitos autorais, tratados e convenções internacionais referentes a direitos autorais bem como quaisquer outras leis aplicáveis. Todos os direitos são reservados. O Programa pode conter materiais licenciados e os licenciantes do Licenciante podem agir no sentido de proteger os seus direitos na eventualidade de qualquer violação deste Contrato.

3. Responsabilidades do Usuário Final.

A. Sujeito aos termos e condições da Licença acima, você não pode, no todo ou em parte, copiar, fotocopiar, reproduzir, traduzir, fazer engenharia reversa, derivar código-fonte, modificar, decompor, descompilar, criar obras derivadas baseadas no Programa ou remover qualquer aviso ou rótulo de direitos autorais existentes no programa sem autorização prévia, por escrito, do Licenciante.

B. O Programa é licenciado a você como um produto único. Suas partes componentes não podem ser separadas para uso em mais de um computador.

C. Você está autorizado a utilizar o Programa para seu próprio uso, mas não tem autorização para:
(i) vender, conceder direito de uso ou transferir reproduções do Programa para outras partes de nenhuma maneira nem alugar, arrendar ou licenciar o Programa para outros sem autorização prévia por escrito do Licenciante;
(ii) publicar e/ou distribuir as imagens de computador, sons, arquivos, fontes, gráficos, clipart, animações, fotografias, bases de dados ou outros conteúdos do Programa (incluindo, mas não se limitando a, uso em materiais impressos para revenda, para uso pessoal ou comercial, e em seu website, seja ele pessoal ou comercial) ou usar qualquer imagem de computador referente a indivíduos ou entidades identificáveis de uma maneira que sugira sua associação ou endosso a qualquer produto ou serviço;
(iii) explorar o Programa ou qualquer uma de suas partes, imagens de computador, arquivos de som, fontes, gráficos, clipart, animações, fotografias, bases de dados ou outros conteúdos do Programa para qualquer finalidade comercial, incluindo, mas não se limitando a, uso em cibercafés, centros de jogos de computador ou qualquer outro local físico;
(iv) hospedar ou oferecer serviços de formação de grupos para o Programa ou emular ou redirecionar os protocolos de comunicação usados pelo Licenciante no recurso de rede do Programa, por meio de emulação de protocolo, tunnelling, modificação ou acréscimo de componentes ao Programa, uso de programa utilitário ou qualquer outra técnica hoje conhecida ou que venha a ser desenvolvida, para qualquer finalidade, incluindo, mas não se limitando a, jogo em rede pela Internet, jogo em rede utilizando redes de jogos comerciais ou não-comerciais ou como parte de redes de agregação de conteúdo, sem a autorização prévia por escrito do Licenciante;
(v) vender, conceder direito de uso ou alugar equipamentos de hardware com o Programa instalado, incluindo, mas não se limitando a, computadores, inclusive em LAN houses e cibercafés.

4. Transferência do Programa.

Você pode transferir permanentemente todos os seus direitos sob esta Licença, desde que o receptor concorde com os termos desta Licença e que você concorde em remover o Programa de seu computador pessoal ou portátil.

5. Rescisão.

Esta Licença permanece em vigor até ser rescindida. Você pode rescindir a Licença a qualquer momento destruindo o Programa e qualquer Novo Material. O Licenciante pode, a seu critério, rescindir esta Licença caso você não cumpra os termos e condições aqui contidos. Nesse caso, você deverá destruir imediatamente o Programa e qualquer Novo Material.

6. Controles de exportação.

O Programa não pode ser reexportado, transferido por download ou exportado de qualquer outra maneira para qualquer país (ou seus cidadãos ou residentes) com que os Estados Unidos mantenha embargo de bens, ou para qualquer entidade citada na lista de Specially Designated National ou na Table of Denial Orders do Departamento do Tesouro dos Estados Unidos. Ao instalar o Programa, você está concordando com os termos acima e dando sua garantia de não estar localizado em, sob o controle de, ou ser cidadão ou residente de nenhum desses países, nem estar incluído em nenhuma dessas listas.

7. Garantia limitada.

O LICENCIANTE ISENTA-SE EXPRESSAMENTE DE QUALQUER GARANTIA PELO PROGRAMA, EDITOR E MANUAIS. O PROGRAMA, O EDITOR E OS MANUAIS SÃO FORNECIDOS "COMO ESTÃO" ("AS IS"), SEM GARANTIA DE QUALQUER TIPO, EXPRESSA OU IMPLÍCITA, INCLUINDO, MAS NÃO SE LIMITANDO A, GARANTIAS IMPLÍCITAS DE COMERCIALIZAÇÃO, ADEQUAÇÃO A UMA FINALIDADE ESPECÍFICA OU NÃO-VIOLAÇÃO. O LICENCIANTE ISENTA-SE EXPRESSAMENTE DE QUALQUER GARANTIA CONTRA INFRAÇÃO QUE POSSA ESTAR PRESENTE NA SEÇÃO 2-312(3) DO CÓDIGO COMERCIAL UNIFORME NORTE-AMERICANO E/OU EM QUALQUER OUTRO ESTATUTO GOVERNAMENTAL COMPARÁVEL.

Você assume inteiramente qualquer risco decorrente do uso ou desempenho do Programa, Editor e Manual.

No entanto, o Licenciante garante que a mídia que contém o Programa estará isenta de defeitos de material e fabricação sob uso e serviço normais e que o Programa apresentará um desempenho substancialmente em conformidade com o material escrito que o acompanha, por um período de noventa (90) dias a partir da data de compra do Programa.

No caso de a mídia apresentar defeitos durante esse período, e contra apresentação para o Licenciante de uma prova da compra do Programa defeituoso, o Licenciante se compromete a, por sua opção 1) corrigir o defeito, 2) fornecer um produto de igual valor, ou 3) reembolsar o seu dinheiro.

8. Limitação de responsabilidade.

O LICENCIANTE, SUA CONTROLADORA, SUBSIDIÁRIAS, AFILIADAS OU LICENCIANTES NÃO SERÃO RESPONSABILIZADOS EM HIPÓTESE ALGUMA POR PERDAS OU DANOS DE QUALQUER ESPÉCIE QUE RESULTEM DO USO DO PROGRAMA OU DO EDITOR, INCLUINDO, MAS NÃO SE LIMITANDO A, PERDA DE NEGÓCIOS, INTERRUPÇÃO DE NEGÓCIOS, FALHA OU MAU FUNCIONAMENTO DO COMPUTADOR OU QUALQUER OUTRO DANO OU PERDA COMERCIAL.

9. Soluções jurídicas.

Você reconhece por meio deste instrumento que o Licenciante sofreria danos irreparáveis caso os termos desta Licença não fossem especificamente cumpridos e, portanto, concorda que o Licenciante tem o direito, sem compromisso, outra garantia ou prova de danos, a soluções jurídicas apropriadas com respeito a violações desta Licença, além de outras medidas que o Licenciante pode ter à sua disposição sob as leis aplicáveis.

10. Disposições gerais.

Considera-se esta Licença composta e executada na Inglaterra, e qualquer disputa por ela suscitada deve ser resolvida de acordo com a lei inglesa. Esta Licença só pode ser alterada, complementada ou modificada por meio de documento escrito, especificando tal alteração, complementação ou modificação, executado por ambas as partes.

Se qualquer cláusula desta Licença for julgada não aplicável por um tribunal de jurisdição competente, essa cláusula será utilizada até a extensão máxima permitida, e as partes restantes desta Licença permanecerão em pleno vigor e aplicação.

Os termos e as condições de uma licença impressa em papel que porventura acompanhem o Programa prevalecem sobre qualquer termo e condição de uma licença que esteja incluída no Programa e que possa ser exibida na tela.

Você reconhece, por meio deste instrumento, que leu e compreendeu a presente Licença e que concorda que o ato da instalação do Programa é um reconhecimento de sua concordância em cumprir os termos e as condições da Licença aqui contida. Você também reconhece e concorda que esta Licença é a expressão completa e exclusiva do contrato entre você e o Licenciante, e que a Licença prevalece sobre qualquer acordo anterior ou atual, oral ou escrito, e qualquer outra comunicação entre você e o Licenciante, incluindo qualquer contrato de licença escrito ou ajuda on-line que acompanhe o Programa.

HALF-LIFE® 2

Em breve:

a continuação oficial do melhor jogo
para PC de todos os tempos